

Réanimé



P

Les Réanimés

Enfants des Gardiens, âmes revenues d'entre les morts

Présentation

Les Réanimés sont des êtres revenus de la mort après avoir conclu un pacte avec l'un des **7 Gardiens des Enfers**, chacun incarnant un Péch^é Capital.

À leur retour, leur mémoire est effacée, leur corps marqué par un **symbole luminescent unique** sur le crâne, et leurs traits altérés par leur Gardien.

Les Réanimés ne forment pas une race à part entière : ce sont des **âmes emprisonnées dans un corps revenu**, issues de n'importe quelle espèce (Oni, Humain, Miralide, etc.), mais altérées à jamais par ce lien.

Apparence

- **Peau pâle**, tirant vers le gris ou le bleu cadavérique, parfois parcourue de veines lumineuses.
 - **Cranes marqués** d'une rune incandescente, reflet du Gardien qui les a rappelés.
 - **Cicatrices surnaturelles** : cornes, reflets dorés, yeux multiples, voix troublante... selon le Péch^é.
-

Culture

Les Réanimés n'ont pas de patrie propre. Ils errent ou s'installent au sein d'autres peuples, souvent rejetés mais parfois révéérés comme **prophètes, oracles ou monstres sacrés**.

Leur vie est marquée par :

- La **quête de mémoire** (retrouver qui ils étaient).
 - L'**accomplissement des missions** données par leur Gardien.
 - La peur constante d'échouer... et de retourner aux Enfers.
-

Caractéristiques (adaptées aux Règles V2)

Un Réanimé **conserve les caractéristiques de sa race d'origine**, mais gagne les modifications suivantes :

- +10 à **Esprit** (lien avec le Gardien).
 - -5 à **Charisme** (stigmatisation sociale).
-

Maîtrises raciales

- **Intimidation** (+10)
 - **Connaissance (Occulte)** (+10)
-

Capacités raciales

- **Rune du Péché** : chaque Réanimé porte une rune unique liée à son Gardien. Elle s'illumine lors de l'utilisation de sa bénédiction.
 - **Souffle d'Outre-Vie** (Action, 1/combat) : cône 6 m, 1d8 dégâts psychiques + effet lié au Gardien (ex : Colère = Étourdi, Envie = Mimétisme, etc.).
 - **Mission du Gardien** : à chaque arc narratif, le MJ impose une mission (souvent périlleuse). Une fois accomplie → le Réanimé gagne une **Bénédiction du Péché** permanente.
-

Exemple de Bénédictions

- **Colère** : +10% jets d'attaque quand PV < 50%.
- **Gourmandise** : regagnez 1d4 PV à chaque ennemi tué.
- **Paresse** : repos court = récupération Flux doublée.
- **Luxure** : 1/jour, forcer une cible à obéir 1 tour (Esprit DD 25).
- **Orgueil** : +10 Charisme permanent.
- **Avarice** : toujours +1 ressource rare au butin.
- **Envie** : 1/jour, copier une capacité vue dans les 24h.

Taille & Durée de vie

- Taille : selon la race d'origine.
- Espérance de vie : réduite (50-70 ans) mais **incertaine**. Les Gardiens peuvent briser le pacte si les missions échouent.

Les 7 Gardiens des Réanimés

Gardien	Péché	Apparence / Stigmate	Mission type	Bénédictio n du Péché
Sakira Aalto	Colère	Veines rougeoyantes pulsant comme de la lave, yeux d'acier glacé.	Détruire un ennemi juré ou apaiser un conflit sanglant.	Fureur froide : quand vous tombez sous 50% PV, +10% jets d'attaque.
Arachnee	Gourmandise	Gueule secondaire fine dans la gorge, yeux multiples reflétant une faim insatiable.	Récupérer un artefact ou richesse maudite.	Voracité : quand vous tuez un ennemi, regagnez 1d4 PV.
Ignora Gaunt	Paresse	Corps voûté, symboles runiques ternes, aura somnolente qui ralentit l'air.	Terminer une œuvre ou libérer un lieu "endormi".	Détachement : repos court = récupération Flux doublée
Sil Arkan	Luxure	Peau séduisante mais changeante, voix qui trouble, parfum obsédant.	Séduire / corrompre une figure d'autorité.	Fascination : 1/jour, forcer une cible à obéir 1 tour (Esprit DD 25).
Serelia Flame-Céleste	Orgueil	Aura rayonnante, cornes en diadème de feu blanc, regard dominateur.	Dominer une cité ou rallier une foule.	Présence souveraine : +10 Charisme permanent, +5 Manipulation.
Lucius Eraics	Avarice	Chair craquelée laissant filtrer des éclats dorés, mains griffues avides.	S'emparer d'une richesse au prix d'une trahison.	Main dorée : +1 ressource rare à chaque butin (mais obligation de garder pour vous).
Solastius Orn	Envie	Corps frêle, cicatrices d'enfant, yeux verts brillants, rune qui miroite comme un double.	Usurper une identité ou surpasser un rival.	Mimétisme : 1/jour, copier une capacité vue dans les 24h.

Révision #8

Créé 30 juillet 2024 10:36:47 par karubak

Mis à jour 22 février 2026 21:34:36 par karubak